

# La production ludique de l'identité

## Le jeu du « *folk-football* » au Royaume-Uni

Laurent Sébastien Fournier

Volume 32, numéro 1, 2010

Jouer  
Play

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/045218ar>  
DOI : <https://doi.org/10.7202/045218ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Canadienne d'Ethnologie et de Folklore

ISSN

1481-5974 (imprimé)  
1708-0401 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fournier, L. S. (2010). La production ludique de l'identité : le jeu du « *folk-football* » au Royaume-Uni. *Ethnologies*, 32(1), 175–193.  
<https://doi.org/10.7202/045218ar>

Résumé de l'article

L'étude ethnographique du « *folk-football* » et d'autres formes archaïques de football encore présentes de nos jours au Royaume-Uni permet de collecter un certain nombre de mythes d'origine et de préciser ce que ces pratiques ludiques traditionnelles disent sur le plan des revendications identitaires locales. La mise en relation des données issues des enquêtes et de discours plus généraux relatifs à l'origine des différentes formes de « *football* » conduit ensuite à mettre les pratiques étudiées en relation avec une conception complexe et multifonctionnelle de l'identité, adossée à des dimensions à la fois sociales, culturelles, territoriales, psychologiques et corporelles. L'ensemble des données présentées conduit à poser les jalons d'une étude anthropologique compréhensive des jeux traditionnels comme moments privilégiés dans l'élaboration performative des processus d'identification collectifs à l'échelle locale.

## LA PRODUCTION LUDIQUE DE L'IDENTITÉ

Le jeu du « *folk-football* » au Royaume-Uni

Laurent Sébastien Fournier

*Université de Nantes*

Dans la langue commune, le terme « *football* » désigne habituellement un jeu de ballon codifié dans les écoles anglaises entre 1840 et 1860, que les mass-médias et le système du vedettariat international ont rendu fameux au cours du XX<sup>e</sup> siècle jusqu'à en faire l'un des sports de masse les plus connus. Ici, pourtant, il ne s'agira pas de comparer les styles et les différentes façons de jouer au « *soccer* » ou au « *rugby* », sa variante la plus célèbre. Il s'agira plutôt de faire un pas de côté pour voir ce que dit le cas d'un autre « *football* », presque inconnu du plus grand nombre, sur les fonctions symboliques des jeux dans l'expression des identités locales. Le football dont il sera question ici renvoie à un ensemble de pratiques assez confidentielles, essentiellement rurales, héritées du passé, plus ou moins revitalisées, présentes dans diverses localités anglaises et écossaises et le plus souvent connues sous le nom de « *folk-football* »<sup>1</sup>.

Ces pratiques, qui sont reconnues localement comme des formes « folkloriques » ou « archaïques » du football moderne, seront dans un premier temps décrites à l'aide de la méthode ethnographique. Ensuite, l'examen des mythes d'origine qui leur sont associés sur le terrain permettra de préciser ce que ces pratiques disent sur le plan des revendications identitaires locales. Enfin, la mise en relation des données issues des enquêtes et de discours plus généraux relatifs à l'origine des différentes formes de « *football* » conduira à montrer que l'étude ethnologique des jeux et des sports suppose de privilégier une conception complexe et multifonctionnelle de l'identité et d'adosser cette dernière

---

1. On trouve aussi « *mass-football* » et quelques autres dénominations plus localisées comme « *festival football* », « *mob football* » ou encore « *old style football* ». Pour une plus grande clarté terminologique, nous privilégierons l'appellation « *folk-football* » dans les lignes qui suivent.

à des dimensions à la fois sociales, culturelles, territoriales, psychologiques et corporelles. L'ensemble des données présentées conduira à poser les jalons d'une étude anthropologique compréhensive des jeux traditionnels comme moments privilégiés dans l'élaboration performative des processus d'identification collectifs à l'échelle locale.

### L'exemple du « *ba' game* » (Kirkwall, archipel des Orcades, Écosse)

Situé à l'extrémité septentrionale de l'Écosse, à 60° de latitude Nord, l'archipel des Orcades (Orkney Islands) est plongé 20h par jour dans la pénombre au moment du solstice d'hiver<sup>2</sup>. C'est à ce moment-là, pour les fêtes de Noël et du Jour de l'an, lorsque les touristes sont absents et que les émigrés reviennent au pays rendre visite à leur famille, que la ville de Kirkwall (4000 habitants) organise ses deux parties annuelles de « *folk-football* » sous le nom de « *ba' game* ». Le jeu, dont le nom est une abréviation de « *football game* », voit rituellement s'affronter les deux moitiés de la communauté locale, comme en témoigne une plaque de bronze posée devant la cathédrale, à l'endroit exact où débute le jeu :

« Le « *ba' game* » a été joué sous une forme ou une autre annuellement pour le jour de Noël et le Jour de l'an depuis au moins deux siècles ici sur le Kirk Green et dans les rues de Kirkwall. Un ballon en cuir appelé « *ba'* » rempli de liège est lancé de Mercat Cross et disputé par les « *Up the Gates* » et les « *Down the Gates* » lors de jeux largement encouragés par les garçons et les hommes. L'événement ne connaît aucune barrière sociale et constitue une part importante du patrimoine de Kirkwall. Ses origines se trouvent dans le football de masse qui fut à une époque joué dans tout l'archipel des Orcades pour les mariages et durant la saison des fêtes, et qui est toujours célébré sous une forme locale dans la région des Borders en Écosse pour la Chandeleur et à Ashbourne, Derbyshire, pour le Mardi Gras »<sup>3</sup>. (photo 1)

2. L'enquête à Kirkwall a été conduite en décembre 2006 et janvier 2007 sur la base d'une série d'entretiens libres avec des acteurs du jeu et de plusieurs séquences d'observation participante. Elle a été prolongée en 2008 et 2009 par trois séjours en Écosse et en Angleterre qui ont permis de collecter des matériaux comparatifs à Jedburgh, Hobkirk, Lillieslief, Ancrum, Duns et Ashbourne. Je remercie en particulier les collègues de la *School of Scottish Studies* de l'Université d'Édimbourg pour leur aide logistique et leurs encouragements.
3. La traduction est de nous.



*Photo 1 : plaque commémorative marquant le lieu de départ du « ba' game », devant la cathédrale de Kirkwall. Crédits : Laurent-Sébastien Fournier, 2007.*

Rédigé par un érudit local qui a publié un livre de référence sur le jeu (Robertson 2005), le texte fait mention des deux équipes en présence qui sont appelées aussi les « Uppies » et les « Downies » sur le terrain. Il insiste sur les caractéristiques sociales et historiques du jeu, et en révèle l'originalité saisonnière et spatiale<sup>4</sup>. Associé à l'hiver, saison festive dans les sociétés traditionnelles où l'été est largement occupé par les travaux des champs, le jeu se déroule directement dans les rues du village, à la différence des sports de masse contemporains qui nécessitent un espace séparé. Le ballon est lancé au centre du village, près de la cathédrale, par un personnage officiel et neutre. Les « Uppies », venus du haut du village, doivent rapporter le ballon dans leur camp, à la sortie sud de la ville, près des vestiges d'un château, tandis que les « Downies » doivent le ramener au nord de la ville, dans l'eau du port (figures 1 et 2). Le jeu se joue avec un ballon du diamètre d'un ballon de football, fabriqué avec un savoir-faire spécifique. Quelques jours avant la Noël, les agents de voirie de Kirkwall se mettent à préparer l'espace de jeu. Quelques guirlandes décorent les rues, mais ce sont surtout les barricades (photo 2) qui sont caractéristiques. Destinées à éviter les vitrines brisées en

4. Pour des détails sur les éditions successives du jeu au long du XX<sup>e</sup> siècle, on se rapportera utilement à Robertson (2005). Pour une approche générale, cf. Hornby (2008 : 42-55).



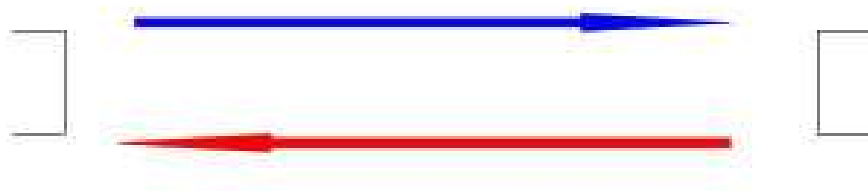
*Photo 2 : préparation de l'espace de jeu et barricades de protection pour les fenêtres des habitations, Kirkwall. Crédits : Laurent-Sébastien Fournier, 2007.*

contenant les coups d'épaules des joueurs et la pression de la foule, elles sont posées à chaque fenêtre selon un ordre imperturbable, dans toute la ville.

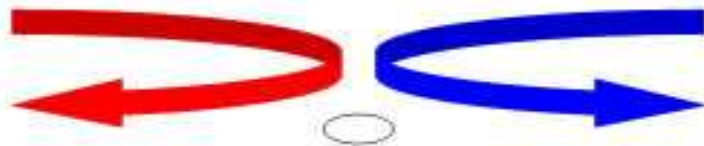
Le 25 décembre, ou le 26 si le 25 est un dimanche, a lieu la première rencontre. Le matin vers 9h30, des badauds commencent à se rassembler devant la cathédrale, là où le jeu va être lancé. D'abord en groupes épars puis en foule de plus en plus dense, ils attendent l'arrivée des joueurs. Ceux-ci se retrouvent d'abord dans leurs quartiers respectifs, avant de converger vers le lieu de lancement du jeu. À 10h30 précises, c'est le « *boy's ba'* », le jeu des enfants de moins de 15 ans, qui débute. Il ne se terminera que lorsque le ballon aura rejoint l'un des deux buts, ce qui signifie que le jeu peut très bien n'être pas fini lorsqu'à 13h est lancé celui des adultes, le « *men's ba'* », selon les mêmes modalités et au même endroit.

### Déroulement d'une partie

Le jeu en lui-même ressemble plus au « *rugby* » qu'au « *soccer* », et se caractérise formellement par une énorme mêlée (photo 3) qui peut rassembler jusqu'à 200 joueurs ou plus selon les années. Sans uniformes



*Figure 1.* Logique du « football-association » : marquer dans le camp adverse



*Figure 2.* Logique du « folk-football » : rapporter le ballon dans son propre camp

ni dossards ou autres marques de reconnaissance, les équipiers sont censés se connaître personnellement. En poussant ou en tirant, en exerçant une pression intense sur le centre de la mêlée, les joueurs qui sont le plus à l'extérieur tentent de manœuvrer le jeu. La balle, au centre de la mêlée, est tenue par l'un des joueurs qui ne la lâchera qu'à force d'épuisement. L'équilibre des forces en présence interdit d'abord tout mouvement, jusqu'à ce que les efforts collectifs d'une équipe n'entraînent la mêlée vers leur camp.



*Photo 3 : mêlée, Kirkwall. Crédits : Laurent-Sébastien Fournier, 2007.*

Au bout d'une vingtaine de minutes, la masse des corps échauffés laisse échapper un nuage de vapeur qui épaissit l'air glacé de l'hiver. À force de cris et de poussées acharnées, une équipe entraîne la mêlée vers une rue étroite qui accède à son quartier. Chaque pied de terrain donne lieu à une résistance tenace. Parfois, la mêlée se rompt et quelques joueurs en extraient le ballon, courent, se sauvent par une ruelle vers une arrière-cour, vite rejoints par leurs adversaires qui reforment alors la mêlée. Ce type d'action, qualifié de « contrebande » ou de « fraude »<sup>5</sup> est très important dans la dynamique du jeu car il peut soudain en précipiter l'issue, sous la forme d'une course folle vers les buts.

En général, le jeu se prolonge pendant au moins 3 ou 4 heures, sachant que la durée moyenne du jeu pouvait aller jusqu'à 6 ou 7 heures il y a une vingtaine d'années. Cependant, la nuit est tombée depuis longtemps lorsque le jeu s'achève. Quand l'un des deux camps est finalement parvenu à maîtriser le ballon, en l'amenant à toucher l'un des deux buts, les membres du camp victorieux élisent un champion.

5. En anglais, c'est le terme « *smuggling* » qui est utilisé.



Cette séquence, qui donne lieu à une clameur de quelques minutes, consiste à plébisciter l'un des joueurs, éventuellement au moyen d'une bataille entre les différents prétendants. Pour les enfants, ce sont les plus âgés du groupe qui sont en général désignés. Pour les adultes, les vainqueurs ont en principe entre 30 et 40 ans ; ce sont en principe des joueurs de bon niveau qui ont joué un rôle clef dans l'équipe depuis plusieurs années. Les champions ainsi nommés par la foule des joueurs gagnent le droit de garder le ballon de la partie comme trophée et ils sont portés en triomphe jusqu'à leur domicile. L'honneur de la victoire les accompagne toute leur vie et ils rejoignent la liste des champions du « *ba' game* ».

La journée de Noël s'achève brutalement après la désignation du vainqueur, et aucune festivité publique ne suit la rencontre. Le vainqueur invitera quelques amis chez lui, et les journaux du lendemain raconteront précisément tout ce qui s'est passé, alors que les habitants de Kirkwall célébreront Noël avec un jour de retard. Mais l'ambiance reste effervescente, car deux rencontres supplémentaires sont prévues pour le Jour de l'an, ou pour le 2 janvier si le Jour de l'an est un dimanche. Ces rencontres du Jour de l'an suivent exactement le même scénario : mêmes buts, même jeu, même lieu de départ, mêmes protagonistes. Du point de vue sportif, elles vont permettre aux équipes de confirmer leur supériorité ou de prendre leur revanche. Du point de vue du rite, elles achèvent le cycle du jeu jusqu'à la Noël prochaine. Du point de vue individuel enfin, elles sont l'occasion de nommer deux champions supplémentaires, un jeune et un adulte. Ainsi, la double rencontre des jeunes et des adultes dans le « *ba' game* », le jour de Noël et le Jour de l'an, forme un cycle cérémoniel qui ponctue périodiquement la vie sociale locale de Kirkwall et participe à un processus complexe d'identification collective.

### Jeux, rites et mythes

L'exemple du « *ba' game* » de Kirkwall ne serait peut-être pas très significatif en lui-même si il ne renvoyait pas à une constellation de pratiques du même type, dont la diversité formelle a timidement commencé d'être explorée à l'échelle du Royaume Uni par quelques spécialistes d'ethnologie ou d'histoire du sport (Lyle 1990 ; Yoshida 2005 ; Martin 2007 ; Hornby 2008). Dans le sud de l'Écosse et en Angleterre existent ainsi plusieurs jeux collectifs présentant, malgré



des spécificités locales qui les différencient les uns des autres, des caractéristiques communes et quelques ressemblances avec le « *ba' game* » décrit précédemment. Comme dans le « *ba' game* » de Kirkwall, il s'agit de pratiques rituelles qui opposent les deux moitiés des communautés où elles prennent place : il peut s'agir du haut contre le bas de la ville, mais aussi de l'est contre l'ouest, des habitants du bourg contre ceux de la campagne, ou encore des hommes mariés contre les célibataires. Dans tous les cas, le jeu est organisé une ou deux fois par an et l'action principale consiste en une rude mêlée collective d'une taille qui peut varier de quelques dizaines d'individus à peine à plus d'une centaine. Ces différentes pratiques, spectaculaires par leur forme et par leur intensité, sont aussi caractéristiques par leur profondeur historique et les racines anciennes qu'elles revendiquent. Pour chaque localité où est attesté un jeu de ce type, il est en effet possible de collecter sur le terrain des traces écrites qui remontent au XVIII<sup>e</sup> voire au XVII<sup>e</sup> siècle. L'examen de ces sources tend à systématiquement mettre en avant les cas de violence, les atteintes aux biens et les débordements. À l'instar de nombreux jeux, ce sont les règlementations et les interdictions qui sont restées à la postérité, ce qui rend très difficile d'imaginer quelle pouvait être l'ambiance réelle du jeu dans le passé<sup>6</sup>. Le plus souvent, le discours sur la violence occasionnée par les jeux a été exacerbé par le puritanisme : il est passé dans le discours commun et se retrouve dans les mythes qui circulent localement à propos des jeux.

À Kirkwall, ainsi, les paroles des informateurs croisent les sources écrites pour fonder une interprétation mythique de l'origine du jeu. Pour de nombreux informateurs, ainsi, le ballon mis en jeu :

« C'était à l'origine une tête, vous voyez, celle d'une exécution, et il y avait une dispute concernant la porte de la ville par-dessus laquelle elle serait lancée et c'était à l'origine une tête qui prenait des coups de pieds dans les rues et qui était lancée par-dessus les portes de la ville » (Lyle 1997 : 209).

L'histoire de la tête coupée, collectée oralement en enquête, renvoie à plusieurs versions légendaires qui s'appuient sur des textes nordiques des XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles. La mieux documentée se trouve dans l'*Orkneyinga Saga*, un texte islandais anonyme connu aussi comme « l'histoire des Comtes d'Orkney » (Pallson et Edwards 1981 : 27). La

6. Ce problème général à l'histoire des jeux est évoqué par Mehl (1990).

saga relate l'histoire du premier Comte d'Orkney, Sigurd le Puissant, et raconte que Sigurd, allié à d'autres seigneurs nordiques, conquiert d'importants territoires en Écosse et entra en conflit avec Maelbrigte « Tooth », Comte des Écossais. Pour régler leur différend, Sigurd et Maelbrigte décidèrent de se rencontrer avec 40 chevaux chacun, mais Sigurd tricha en faisant monter chaque cheval par deux personnes. Lorsque Maelbrigte s'en rendit compte, il était trop tard et il perdit la bataille. Sigurd et ses hommes attachèrent les têtes coupées des vaincus aux selles de leurs chevaux et rentrèrent en triomphe vers Kirkwall. Mais en voulant éperonner sa monture, Sigurd se blessa le mollet à une dent qui pointait de la bouche de la tête coupée de Maelbrigte. Selon la saga, la plaie s'infecta, entraînant la mort de Sigurd le Puissant. Les récits populaires rajoutent que lorsque l'armée de Sigurd rentra à Kirkwall, le peuple en colère chassa la tête coupée de la ville à coups de pieds, donnant ainsi lieu à la première partie de « *ba' game* ».

Dans d'autres versions recueillies sur place, Sigurd est remplacé par « un jeune orcadien » et Maelbrigte par « le légendaire tyran Tusker », « *tusk* » signifiant la défense en anglais. Mais quelles que soient les variantes, la structure du mythe reste la même avec ses motifs clefs : un combat truqué, une tête coupée et une jambe infectée sont à l'origine du jeu. Le héros local, Sigurd, triche lors d'un combat censé être loyal, et la providence le punit d'avoir indûment gagné en le faisant mourir à son tour. Conformément au mythe, la pratique contemporaine du « *ba' game* » est censée être une rencontre loyale des deux équipes mais sur le terrain tous les coups sont permis et l'un des ressorts essentiels du jeu est la « fraude » ou la « contrebande ». Le jeu est basé sur l'usage de la jambe ou du pied, ce qui peut être classiquement interprété comme une manière de conjurer la perte subie par le héros mythique. Enfin, le jeu identifie le ballon à la tête coupée maléfique : une tête dont on cherche à se débarrasser dans la logique du football moderne où il s'agit de marquer dans le camp adverse, ou au contraire une tête dont on cherche à s'approprier les vertus magiques en l'identifiant à un trophée qui est rapporté dans son propre camp et conservé par le vainqueur dans la logique du « *folk-football* ».

Il est intéressant de constater que ce mythe d'origine peut être comparé à d'autres récits semblables collectés autour de jeux du même type. Dans le sud de l'Écosse, dans la région des Borders, l'une des légendes d'origine qui entourent le jeu fait ainsi référence à un épisode historique datant de 1548 ou 1549 où une troupe d'Écossais aidée par

des soldats français reconquit le château local de Ferniehirst, situé à un mille au sud de la ville de Jedburgh, au moment où la région était occupée par les troupes anglaises du Comte de Hertford. Durant la bataille, un des écossais reconnut un officier anglais qui avait violé sa fille, et il le décapita aussitôt. La tête de l'officier, ainsi que celles d'autres soldats anglais selon d'autres versions, furent utilisées comme des ballons de football (Robertson 2005 : 323-324 ; Hornby 2008 : 113). Le motif de la tête coupée est associé cette fois-ci à la question de la régulation des relations matrimoniales. Dans le mythe le jeu sanglant est justifié par le rapt d'une fille locale par les ennemis anglais ; dans le rite les balles sont décorées et lancées par les femmes et le jeu est en relation étroite avec les mariages ou les anniversaires de mariage.

D'autres histoires du même type circulent dans d'autres localités anglaises, faisant cette fois référence à une tête de Viking : « À Kingston-on-Thames, en Angleterre, on raconte une histoire tenace. Au XI<sup>e</sup> siècle, les Saxons vainquirent les Vikings qui venaient de débarquer et allaient envahir le bourg. Le chef viking eut la tête coupée par les vainqueurs. Les seigneurs saxons, selon la légende, poussèrent sa tête à coups de pieds dans les rues du village, comme un vulgaire ballon de foot » (Villemus 2006 : 30). Ici, le motif reste le même mais la perspective est renversée par rapport au mythe orcadien relevé précédemment. Tandis que sur les Îles Orcades le personnage de Sigurd permet de s'identifier aux Vikings et aux nordiques (*Norse*) contre les Écossais du sud, ici en Angleterre on s'identifie aux Saxons contre les Vikings du nord. Selon une spécialiste des sagas nordiques, cependant, le motif de la tête coupée aurait peu de chance d'être un motif nordique à l'origine<sup>7</sup>. Elle l'attribue plutôt au fonds folklorique Écossais ou Gaélique, estimant que le texte de l'*Orkneyinga Saga* cité plus haut ne serait pas nordique d'un bout à l'autre ou que l'histoire de la tête coupée aurait été une histoire écossaise récupérée. Cette intuition doit être rapprochée du fait que le motif de la tête utilisée comme un ballon renvoie, selon le *Motif Index* de Stith Thompson, à la mythologie irlandaise<sup>8</sup>. Le motif, irlandais à l'origine, aurait donc été adapté ensuite en Angleterre et en Écosse sous des formes différenciées. Ce n'est qu'au XX<sup>e</sup> siècle, après la diffusion de la

7. Karen Bek-Pedersen, Université d'Aberdeen, communication personnelle du 20 février 2009.

8. Selon une information transmise par Jean-Bruno Renard, Université de Montpellier, le *Motif Index* de Stith Thompson, mentionne le motif S.139.2.2.4.1 « Head used as ball », et fait référence à Tom Peete Cross, *Motif-Index of Early Irish Literature*, Bloomington, Indiana, 1952.

traduction de la saga en anglais, qu'il aurait gagné Kirkwall pour devenir un mythe d'origine du « *ba' game* » et par la même occasion un soutien à l'affirmation d'une identité « nordique » dans les îles Orcades<sup>9</sup>.

### Origines mythiques : impérialisme victorien ou romantisme de la « joyeuse Angleterre » ?

Quoi qu'il en soit des tribulations historiques des différents motifs mythologiques qui viennent d'être rapportés, il est intéressant de constater qu'ils renforcent considérablement les relations entre les pratiques étudiées et l'affirmation des identités locales. Plus exactement, les mythes d'origine repérés sur le terrain disent quelque chose des oppositions identitaires traditionnelles entre soi et les autres. Mais au-delà de ces représentations imagées des rapports entre identité et altérité, collectées en enquête auprès des pratiquants des jeux étudiés, il semble pertinent de s'interroger sur les relations qu'entretient le « *folk-football* » dans son ensemble avec la question de ses origines. Une telle question suppose de travailler dans une perspective ethno-historique et d'examiner précisément les références historiques que privilégient pratiquants et commentateurs des jeux pour justifier l'originalité de leur pratique.

Dans son récent ouvrage intitulé *Diffusion des sports et impérialisme anglo-saxon*, l'anthropologue français Sébastien Darbon considère de manière convaincante que « la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle a vu l'émergence d'un ensemble d'activités de loisir impliquant une dépense physique dans un cadre compétitif, qui se distinguaient des formes ayant cours précédemment par le fait qu'elles étaient enserrées dans un type d'organisation et de structures règlementées » (Darbon 2008 : 1). Sur ces bases, il oppose clairement les jeux traditionnels antérieurs à ce processus d'invention, tels que le « *folk-football* » et ses différentes variantes locales, et les sports modernes dont le « *football-association* » et le « *football-rugby* » sont parmi les plus emblématiques. Ce positionnement, qui se situe dans le prolongement des thèses classiques d'Elias et Dunning (1986) sur la rupture entre jeux traditionnels et sports modernes, le conduit à étudier très minutieusement dans quelle

9. Je remercie Jacqueline Simpson, de la *Folklore Society* de Londres, pour avoir accepté de discuter cette hypothèse lors d'une conférence à l'Université de Sheffield en mars 2007. Aux Îles Orcades, le tourisme a conduit à mettre au goût du jour les racines « Nordiques » ou « Viking » du lieu, ce qui se traduit notamment par une exposition thématique présentée dans la cathédrale de Kirkwall.

mesure l'apparition d'un système sportif « fondé sur l'autonomisation, l'uniformisation, l'abstraction, la codification et l'institutionnalisation » (Darbon 2008 : 2) est liée à l'affirmation d'un système spécifique de domination politique et à la présence impériale dans les différentes colonies de la couronne britannique. De cette manière, Darbon parvient ainsi à mettre en relation la naissance du sport moderne, la conception originale des relations entre le corps et l'esprit, et les valeurs idéologiques, éducatives et religieuses puritaines qui se développent au sein de l'Angleterre victorienne au XIX<sup>e</sup> siècle.

Si l'objectivité des liens qui unissent la codification des sports modernes et l'impérialisme anglais de l'époque victorienne peut difficilement être contestée, il paraît intéressant de comparer cette relation avec un autre type de discours, qui se développe séparément et qui associe le « *folk-football* » à une toute autre image de l'Angleterre. A ce titre, ce n'est sans doute pas un hasard si la pratique du « *folk-football* » dans la région écossaise des Borders est étroitement associée au nom du célèbre écrivain Sir Walter Scott, qui impulsa au tout début du XIX<sup>e</sup> siècle le mouvement romantique écossais sur fond de revivalisme médiéval et mit en relation dans ses poèmes le jeu du « *football* », la guerre et les idéaux chevaleresques (Burnett 2000 : 1). Pour l'historien anglais Ronald Hutton (1994), de même, comme pour beaucoup d'informateurs rencontrés sur les terrains anglais et écossais, la pratique du « *folk-football* » renvoie essentiellement à l'époque de la « joyeuse Angleterre », c'est-à-dire à l'Angleterre du XV<sup>e</sup> au XVII<sup>e</sup> siècle. Souvent idéalisée, cette époque qui couvre la fin du Moyen-Âge et la Renaissance est considérée comme la période où se sont formés l'esprit et la civilisation britannique, beaucoup plus que la période impériale qui suivit. Dans cette perspective, la violence et les excès du « *folk-football* », maintes fois dénoncés par les chroniqueurs, ne sont que le corollaire des libertés dont pouvait jouir le menu peuple de l'époque. Pour Hutton, dont les ouvrages à fort tirage inspirent aujourd'hui divers mouvements néo-traditionalistes ou revivalistes anglo-saxons, le « *folk-football* » met en scène des corporations d'artisans libres, comme ces cordonniers qui fournissent un ballon à Chester-le-Street en 1540, par exemple (Hutton 1994 : 19), ou des paysans ancrés dans des terroirs où les droits coutumiers restent la norme et où la disparition des terres communales n'est pas encore venue perturber les équilibres sociaux anciens. On retrouve cette tendance jusque dans la partie historique de l'ouvrage récent de Hugh Hornby (2008 : 18-28), lorsque la

valorisation du jeu passe par une dénonciation des excès des puritains qui se sont mis en devoir de l'interdire à partir du XIX<sup>e</sup> siècle, conduisant à mettre en danger le patrimoine ludique historique exceptionnel que constituent ces pratiques en Grande-Bretagne.

Ainsi, il existe un décalage flagrant entre le « *folk-football* » et le football moderne sur le plan des références historiques, des représentations et des discours que ces deux pratiques mobilisent, alors même qu'elles sont habituellement pensées comme parentes sur le plan formel. Tandis que le football moderne, selon une perspective volontiers critique, est associé par la sociologie et l'anthropologie à l'expansionnisme britannique du XIX<sup>e</sup> siècle, le « *folk-football* » est rapporté dans une perspective plus folklorique ou romantique à l'époque classique ou médiévale. Les deux jeux construisent ainsi deux figures contrastées de l'identité nationale britannique, respectivement tournées vers l'impérialisme victorien et vers le romantisme de la « joyeuse Angleterre ».

### **Le jeu comme incarnation des dimensions multiples de l'identité et du territoire**

Les développements qui précèdent ont permis de comprendre que les pratiques ludiques mobilisaient des mythes qui pouvaient s'exprimer dans des récits imaginés à une échelle locale ou dans des discours plus généraux en référence à un contexte national et historique englobant. Pourtant, en se concentrant sur la dimension du mythe, ils n'ont pas permis de dire tout ce qui faisait concrètement identité sur le terrain, aux yeux des joueurs eux-mêmes. Pour pénétrer cette dimension, et mieux comprendre ce qu'expriment les jeux du type du « *folk-football* », il convient de revenir désormais à l'échelle de la pratique pour voir ce qui la caractérise en termes de processus identificatoires vécus.

Le cas du « *ba' game* » de Kirkwall est frappant dans la mesure où il articule étroitement des dimensions sociales, techniques et individuelles. Sur le plan social, il se développe dans un milieu insulaire où les contacts sont habituellement limités par le petit nombre des liaisons maritimes, lors du moment un peu exceptionnel que constituent les fêtes de fin d'année. Il s'agit d'une période du calendrier où les émigrés de la deuxième ou de la troisième génération, dont les ancêtres ont fui la misère économique des îles Orcades pour l'Amérique ou l'Australie au début du XX<sup>e</sup> siècle, reviennent souvent sur leur terre d'origine. Les

touristes sont absents en cette saison car le climat est très rude et les jours très courts. Le jeu fait figure d'attraction exceptionnelle à l'échelle locale et les émigrés y participent volontiers. Parfois, ils s'engagent dans une équipe pour perpétuer la mémoire d'un ancêtre qui y était lui-même engagé. Mais souvent, pourtant, les raisons de s'engager dans telle ou telle équipe suivent des logiques nouvelles. Depuis que les habitants de Kirkwall ne naissent plus dans les maisons individuelles mais à l'hôpital, en effet, les oppositions entre « *Uppies* » et « *Downies* » — littéralement « Ceux d'en haut » et « Ceux d'en bas » — sont plutôt fondées sur une logique de choix individuel que sur la naissance. En règle générale, pour les joueurs venus de l'étranger, ceux qui sont arrivés sur l'île par la mer (par le ferry) sont invités à rejoindre le camp des « *Downies* », tandis que ceux qui sont venus par les airs (par l'avion) sont associés aux « *Uppies* ». Ce principe de division élargi fonctionne aussi pour les différentes routes d'accès à la ville : ceux qui arrivent par le haut de la ville sont assimilés aux « *Uppies* », ceux qui arrivent par le bas de la ville sont spontanément recrutés comme « *Downies* ». Même si ces prescriptions restent très souples dans la pratique, elles sont souvent réaffirmées dans le discours oral. Ainsi, tandis que les identités de quartier s'atténuent progressivement dans le contexte de la modernité, le jeu contribue à les maintenir, voire à les raviver. Les oppositions entre « *Uppies* » et « *Downies* » sont médiatisées et réactualisées chaque année à travers le jeu, alors même que la structure socioprofessionnelle de la société locale a changé.

Traditionnellement, les critères de recrutement des joueurs étaient essentiellement des critères d'ordre sociologique : la division territoriale entre « *Uppies* » et « *Downies* » cachait ainsi une division plus fondamentale qui est d'ordre socioprofessionnel, puisque le haut de la ville était le quartier des fermiers et le bas de la ville celui des pêcheurs<sup>10</sup>. Cette division, connue des informateurs, renvoie elle-même à une ancienne bipartition politique propre à l'organisation de la ville médiévale de Kirkwall, qui voyait s'opposer les « hommes du Comte », autour du château, en haut de la ville, et les « hommes de l'évêque », autour de la cathédrale, en bas de la ville. Dans ce contexte, les « *Uppies* » représentent les orcadiens de l'intérieur menés par la lignée des comtes locaux d'origine Viking ou nordique. Les « *Downies* », en

10. Selon une croyance locale, la victoire des « *Uppies* » favorise magiquement les récoltes des fermiers, tandis que celle des « *Downies* » favorise magiquement la pêche (Lyle 1997 : 214).



revanche, viennent de l'extérieur et suivent l'autorité de l'évêque, qui représente le pouvoir évangélisateur chrétien venu du sud, c'est-à-dire de l'Écosse continentale, voire de Londres. C'est ici que se construit avec le plus d'évidence la relation entre le rite et le mythe, puisque le jeu des deux moitiés est réputé réactualiser le conflit mythique entre les orcadien du Comte Sigurd et les écossais du tyran Maelbrigte. Dans ce contexte, le jeu met en scène des rapports interlignagers d'alliance ou d'opposition entre des familles anciennement affiliées à l'un ou à l'autre camp, même si ce qui détermine le jeu des alliances a été largement oublié dans le contexte moderne.

Techniquement, le jeu met en compétition des joueurs d'extractions sociales comparables, qui pour la plupart se connaissent. Il établit une hiérarchie entre eux en déterminant d'abord une équipe gagnante, puis à l'intérieur de cette équipe un champion choisi parmi quelques joueurs éligibles à ce titre en fonction de leur engagement sans faille dans le jeu. Le comité qui organise le jeu, appelé « *Ba' Committee* », est la principale instance qui travaille à renforcer les divisions entre « *Uppies* » et « *Downies* ». Il est respecté d'abord parce que plusieurs de ses membres sont des notables locaux, estimés de la population et occupant des postes importants dans les institutions locales ou élus au Conseil des îles Orcades. Mais il est aussi apprécié parce qu'il contribue à atténuer les craintes vis-à-vis des débordements violents que pourraient occasionner le jeu : en proposant des formations au jeu dans les écoles quelques semaines avant Noël, en nommant la personnalité qui lancera le jeu et en assurant son organisation, le comité rationalise une pratique qui est souvent condamnée par ailleurs pour sa « rudesse ». Le jeu, ainsi, s'intègre à la période des fêtes de Noël en réactualisant l'opposition des identités traditionnelles locales entre « *Uppies* » et « *Downies* ».

Le recrutement social et la répartition des joueurs, en répondant à des critères sociaux, familiaux, professionnels, et en séparant rigoureusement les catégories d'âge et les sexes, font de chaque édition du jeu un spectacle où la communauté organisatrice se met en scène et se tend à elle-même son propre miroir<sup>11</sup>. Le corps à corps physique

---

11. Pour ce qui concerne les catégories d'âge, nous avons vu que les jeunes et les adultes jouaient séparément. Pour ce qui concerne la question du genre, le jeu de Kirkwall est uniquement masculin, bien qu'un collectif féminin tente actuellement d'impulser une pratique féminine du « *ba' game* ». Sur la participation des femmes dans le « *ba' game* » de Kirkwall, cf. Robertson (2005 : 115-122) ; Gueltas (2008 : 60-63).

permis par la mêlée apparaît comme un moment spécifique de socialisation où chacun prend conscience de ses caractéristiques sociales, de son âge, de son affiliation familiale et professionnelle, en bref de sa place dans la communauté. Les aspects techniques du jeu renforcent encore sa portée socialisatrice. En effet, le terrain de jeu n'est autre que la ville elle-même, ce qui permet de fixer des repères et d'ancrer dans la mémoire collective les souvenirs des actions les plus significatives des éditions précédentes du jeu. Le jeu permet de prendre possession du territoire urbain et projette la société sur l'espace physique de la ville. De plus, sur le plan stratégique, le jeu oblige à penser ensemble le plan individuel et le plan collectif, car il est fortement déterminé par l'itinéraire biographique des personnes qui le pratiquent. Cet aspect transparait dans le fait qu'à l'échelle d'un parcours de vie, il y a un temps bien précis pour accéder au statut de champion. Ce temps est précédé d'une longue attente, puisque l'âge optimal pour être champion – entre 35 et 40 ans – correspond à un compromis entre le fait d'avoir fait complètement ses preuves et celui de pouvoir continuer à jouer le plus longtemps possible après avoir acquis le titre (Fournier 2009 : 206-208).

Le jeu permet ainsi de donner au social une consistance physique. La mêlée collective qui caractérise le jeu permet la socialisation des corps en même temps qu'elle représente l'incarnation du corps social. Participer au jeu suppose d'incorporer patiemment les qualités — force, mais aussi patience, persévérance et capacité à s'entraider — qui sont attendues des joueurs en fonction de critères culturellement définis. Ainsi, l'identité jouée dans les différentes variantes du « *folk-football* » apparaît-elle comme une notion particulièrement complexe et multidimensionnelle. Plus peut-être que dans les sports institutionnalisés, elle met en effet sur un même plan les contraintes corporelles individuelles, les règles sociales et culturelles issues du contexte local, et les règles techniques propres à la pratique.

## Conclusion

Selon Brian Sutton-Smith, la première fonction des jeux est de consolider l'identité culturelle des groupes, ce qui les rend comparables aux fêtes et aux festivals (Sutton-Smith 2001 : 8). Si cette affirmation sonne *a priori* comme une évidence, elle ne dispense en rien d'analyser le contenu même de la notion d'identité, par ailleurs fortement

critiquable pour son substantialisme (Brubakers 2001). C'est ce qui a été tenté ici à propos du cas du « *folk-football* », à partir de l'étude des différents mythes mobilisés par ce type particulier de pratique ludique. La collecte sur le terrain des mythes d'origine, confrontée à l'analyse de différents discours concernant les origines mythiques du football, éclaire d'un jour nouveau les processus d'identification à l'œuvre dans les jeux collectifs de la famille du football. L'examen des données disponibles permet notamment de distinguer les représentations associées au football moderne et celles associées aux jeux traditionnels apparentés au « *folk-football* ». Mais il permet aussi de comprendre la complexité des processus d'identification que l'ensemble de ces jeux mobilisent : ces derniers sont en effet à la fois ancrés dans le social, dans l'environnement physique, dans la psychologie individuelle et dans la corporéité. À ce compte, ils apparaissent comme des réalités composites, particulièrement expressives et riches de sens, qui produisent de l'identité sur un mode « total » et qui se rapprochent ainsi singulièrement d'autres formes performatives comme le théâtre ou la fête.

## Références

- Brubakers, Rogers, 2001, « Au-delà de l'identité », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* 139 : 66-85.
- Burnett, John, 2000, *Riot, Revelry and Rout. Sport in Lowland Scotland Before 1860*. East Lothian, Tuckwell Press.
- Darbon, Sébastien, 2008, *Diffusion des sports et impérialisme anglo-saxon*. Paris : MSH.
- Elias, Norbert et Eric Dunning, 1986, *Sport et civilisation : la violence maîtrisée*. Paris, Fayard.
- Fournier, Laurent Sébastien, 2009, « The Embodiment of Social Life : Bodylore and the Kirkwall Ba' Game (Orkney, Scotland) », *Folklore* 120 : 194-212.
- Gueltras, Marine, 2008, *Pratiques traditionnelles et régulation des genres. Le rôle des femmes dans le ba' game, jeu traditionnel Ecossais*. Université de Nantes : Mémoire Master 1 STAPS, sous la dir. de Laurent Sébastien Fournier.
- Hornby, Hugh, 2008, *Uppies and Downies. The Extraordinary Football Games of Britain*. Swindon, English Heritage.
- Hutton, Ronald, 1994, *The Rise and Fall of Merry England. The Ritual Year. 1400-1700*. Oxford et New York, Oxford University Press.
- Lyle, Emily, 1990, « Winning and Loosing in Seasonal Contests », *Cosmos* 6 : 161-171.
- Lyle, Emily, 1997, « Winning a Ba'. Recorded from Robert Leslie, Kirkwall and Gary Gibson. SA1995.92, SA1995.93 », *Tocher* 53 : 197-214.
- Martin, Neill, 2007, « A Game of Two Halves : Guising and Contest in Scotland ». In Anthony D. Buckley et al. (dir.), *Border-Crossing. Mumming in Cross-Borders and Cross-Community Contexts* : 177-201. Dundalk, Dundalgan Press.
- Mehl, Jean-Michel, 1990, *Les jeux au royaume de France du 13<sup>e</sup> au début du 16<sup>e</sup> siècle*. Paris, Fayard.
- Pallson, Hermann et Paul Edwards, 1981, *Orkneyinga Saga. The History of the Earls of Orkney*. Harmondsworth: Penguin.
- Robertson, John D. M., 2005, *The Kirkwall Ba'. Between the Water and the Wall*. Edinburgh, Dunedin Academic Press.
- Sutton-Smith, Brian, 2001, « Foreword ». In Galina Lindquist et Don Handelman (dir.), « Playful Power and Ludic Spaces: Studies in Games of Life », *Focaal. European Journal of Anthropology* 37 : 7-9.
- Villemus, Philippe, 2006, *Le Dieu football. Ses origines, ses rites, ses symboles*. Paris, Editions Eyrolles.

Yoshida, Norihisa, 2005, « About the Kirkwall Ba' game Surviving in the Orkney Islands, Scotland [en japonais] », *Bulletin of Nagoya College* 43 : 223-232.